

ОТЧЁТ

о деятельности региональной инновационной площадки «Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Центр образования № 21» Богородского городского округа Московской области за период 2021-2022 учебный год

Наименование программы: «Создание профессионального сообщества классных руководителей, реализующих личностно ориентированные технологии в воспитании».

Запланировано и проведено три основных мероприятия:

1. Мастер-классы «Приёмы сотрудничества в процессе личностно ориентированного подхода к воспитанию». Мероприятие в очном формате, присутствовало более 50 человек.
2. Практическая он-лайн конференция «Личностно-ориентированный подход к воспитанию как основа самореализации обучающихся». Мероприятие в он-лайн формате, подключилось к конференции 100 участников.
3. Открытое мероприятие в виде общешкольного игрового проекта «Пространство самовыражения», посвященное Дню предпринимателя. Мероприятие в очном формате, количество участников 80 человек.

В рамках подготовки и проведения стажировочной площадки проведены следующие организационные и методические мероприятия:

- Педагогический совет по теме «Личностно ориентированный подход к воспитанию», результатом которого стала программа стажировочной площадки;
- Самодиагностика классных руководителей по определению уровня развития навыков личностно ориентированного подхода к воспитанию. Разработана и апробирована анкета классного руководителя. Приложение № 1;
- Заседание школьного методического объединения классных руководителей с целью подготовки методических материалов по теме «Технологии сотрудничества». Разработаны методические материалы по теме «Технологии сотрудничества» Приложение № 2;
- Тезисы выступлений классных руководителей на практической конференции легли в основу разрабатываемого сборника выступлений. Сборник готовится к печати;
- Разработаны алгоритмы подготовки и проведения общешкольного мероприятия «Пространство самовыражения», в подготовке которого приняло участие более 700 обучающихся и более 50 сотрудников образовательного центра. Приложение № 3

Выводы:

1. Стажировочные площадки являются прежде всего прекрасным способом для выявления передового опыта в работе сотрудников самой школы, а также позволяют знакомиться с интересным опытом коллег из других образовательных организаций.
2. Наиболее яркими были мастер-классы по технологиям сотрудничества, где классные руководители проявили максимум творчества. Наиболее массовым стало мероприятие «День предпринимателя», в котором приняли участие обучающиеся, родители, учителя, социальные партнёры.
3. По отзывам участников мероприятий очный формат проведения стажировочной площадки является наиболее полезным и востребованным особенно в воспитательном направлении.
4. Основная задача по созданию профессионального сообщества классных руководителей, реализующих личностно ориентированные технологии в воспитании выполнена, т.к. создана группа классных руководителей, заинтересованных в дальнейшей совместной работе по данной теме.

АНКЕТА классного руководителя

«Самообследование по реализации личностно ориентированного подхода к воспитанию»

- 1. Вы знаете все познавательные интересы, потребности, уровень развития своих воспитанников.**
 - А. Я знаю на 100% о каждом воспитаннике.
 - Б. Я пока еще изучаю своих воспитанников.
 - В. Я не знаю интересов и потребностей своих воспитанников.
- 2. Вы привлекаете к планированию воспитательного процесса (воспитательных мероприятий) воспитанников.**
 - А. Я привлекаю всех воспитанников к планированию воспитательных мероприятий.
 - Б. Я привлекаю к планированию мероприятий отдельных воспитанников.
 - В. Я сам планирую воспитательные мероприятия.
- 3. Вы поощряете активность, творческую инициативу воспитанников.**
 - А. Я поощряю каждое проявление активности и инициативы.
 - Б. Я иногда поощряю активность и инициативу воспитанников.
 - В. Я не обращаю внимание на проявление активности и инициативы.
- 4. Вы развиваете у воспитанников навыки самоанализа и самокритики.**
 - А. Я развиваю у всех воспитанников навыки самоанализа и самокритики.
 - Б. Я развиваю навыки самоанализа и самокритики у отдельных воспитанников, кому, на мой взгляд, это необходимо.
 - В. Я не обращаю внимание на развитие навыков самоанализа и самокритики у воспитанников.
- 5. Вы поощряете воспитанников за успешную самостоятельную работу.**
 - А. Я в обязательном порядке поощряю каждую успешную самостоятельную работу воспитанников.
 - Б. Я иногда поощряю отдельных воспитанников за успешную самостоятельную работу.
 - В. Я не считаю необходимым поощрять за самостоятельную работу.
- 6. Вы создаёте ситуации успеха для воспитанников.**
 - А. Я осознанно создаю ситуации успеха для воспитанников.
 - Б. Я редко создаю ситуации успеха для воспитанников.
 - В. Я не создаю ситуации успеха для воспитанников искусственно.
- 7. Вы используете такие методы работы в воспитательном процессе, где каждый воспитанник может найти себе место, самовыразиться и самоутвердиться.**
 - А. Я всегда использую такие методы, где каждый воспитанник может самовыразиться.
 - Б. Я иногда использую такие методы, где каждый воспитанник может найти свое место.
 - В. Я не задумывался над этой темой.

Обработка анкеты

Подсчитайте количество ответов А, Б, В.

А – количество ответов от 6 до 9

Вы понимаете значение лично-ориентированного подхода к воспитанию, применяете на практике технологии и методики

А – количество ответов от 3 до 6

Вы знаете о лично-ориентированном подходе к воспитанию, но не всегда применяете эти технологии в работе

А – количество ответов менее 3

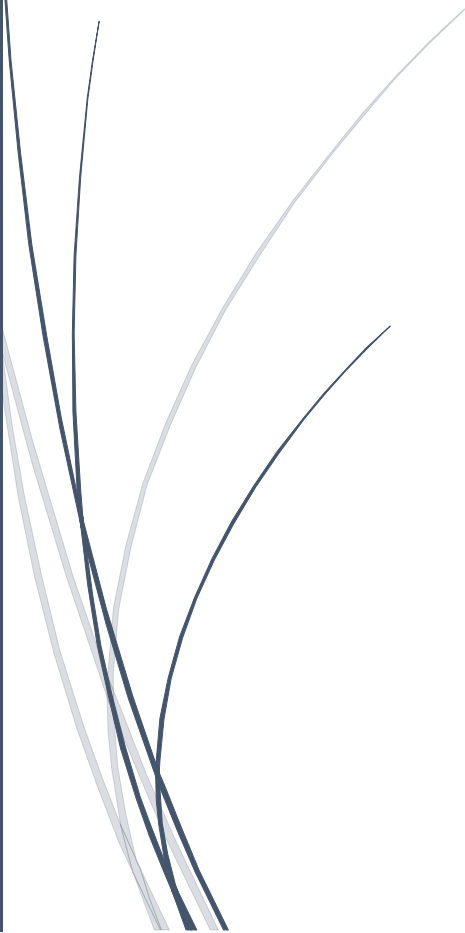
Вы не достаточно хорошо представляете себе ценность лично-ориентированного подхода к воспитанию



22.11.2021

**Целевая программа региональной
инновационной площадки на
период 2021-2022 учебного года
«Создание профессионального
сообщества классных
руководителей, реализующих
лично ориентированные
технологии в воспитании»**

**Мастер-классы по теме:
«Приёмы сотрудничества в
процессе лично
ориентированного подхода к
воспитанию»**



«Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение Центр
образования № 21» Богородский городской
округ Московской области

Мастер-классы по теме:
«Приёмы сотрудничества в процессе личностно ориентированного подхода к воспитанию»

Цель:

1. Познакомить участников мастер-классов с существующими разновидностями и возможностями технологии сотрудничества в процессе личностно ориентированного воспитания, ее основными принципами, преимуществами и недостатками
2. На практике отработать отдельные приёмы сотрудничества.

СОДЕРЖАНИЕ

раздаточного материала

1. Технология сотрудничества в процессе обучения и воспитания
2. Брейнсторминг
3. Коллективное творческое дело
4. Игровые проекты, квест

Технология сотрудничества

Основная идеология обучения в сотрудничестве была детально разработана тремя группами американских педагогов из университета Джона Хопкинса (Р.Славин), университета штата Миннесота (Роджерс Джонсон и Дэвид Джонсон), группой Дж. Аронсона, университет штата Калифорния.

С тех пор, разумеется, идеи обучения в сотрудничестве получили свое развитие усилиями многих педагогов во многих странах мира, ибо сама идея обучения в сотрудничестве чрезвычайно гуманна по самой своей сути, а, следовательно, педагогична, хотя и имеет заметные различия в вариантах в разных странах.

Практика показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, но и нравственного. Помочь другу, вместе решить любые проблемы, разделить радость успеха или горечь неудачи - также естественно, как смеяться, петь, радоваться жизни.

Главная идея обучения в сотрудничестве - учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе!

Технология сотрудничества (Cooperative Learning)

Обучение и воспитание в сотрудничестве – это использование малых групп обучающихся в реальном или виртуальном (при дистанционном обучении) классе; это совместное исследование, в результате которого учащиеся работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, а не потребляя знания в уже готовом виде.

Самостоятельная образовательная деятельность обучающихся является одним из принципов обучения в сотрудничестве. Меняется роль преподавателя. Педагог является полноправным участником образовательного процесса. В некоторых случаях он привлекается обучающимися в качестве консультанта, помощника.

Существует несколько разновидностей метода (технологии) обучения и воспитания в сотрудничестве, отличающихся постановкой задач и организационными формами: Student Team Learning (обучение в команде), Student Teams Achievement Divisions (индивидуально-групповой подход), Teams Games Tournament (командно-игровой подход), Jigsaw (пила), Learning Together (учимся вместе).

Общим для всех вариантов обучения в сотрудничестве являются:

1. Зависимость от единой цели, которую обучающиеся могут достичь только совместными усилиями.
2. Индивидуальная самостоятельная работа, которая является «элементарной частицей» коллективной самостоятельной работы.
3. Каждый участник получает одинаковую оценку за работу. Либо все поощряются одинаково, либо не поощряются никак.

Работа в малых группах по методу обучения и воспитания в сотрудничестве принципиально отличается от традиционной формы работы в малых группах по следующим показателям:

1. Взаимозависимость членов группы между собой наряду с личной ответственностью каждого члена группы за свои успехи и успехи своих товарищей.
2. Специальное внимание уделяется социальным аспектам обучения – способам общения между членами группы.
3. Общая оценка работы группы (описательного плана, не всегда в баллах) складывается из оценки формы общения учащихся в группе наряду с академическими результатами работы.

Методика обучения и воспитания в сотрудничестве отвечает **лично-ориентированному подходу**, так как предполагает рефлексивность, избирательность, ответственность, автономность обучающегося. Этот метод предполагает постоянное самообразование и саморазвитие. В его основе лежит деятельностный подход, так как совместная деятельность есть суть метода. Целью обучения и воспитания являются не предметные знания, а компетенции, причем не только коммуникативные, а все в комплексе.

Метод обучения и воспитания в сотрудничестве и его вариации

Варианты обучения и воспитания в сотрудничестве.

Обучение в команде (Student Team Learning)

Этот метод уделяет особое внимание «групповым целям» (team goals) и успеху всей группы (team success), которые могут быть достигнуты только в результате самостоятельной работы каждого члена группы (команды) в постоянном взаимодействии с другими членами этой же группы при работе над темой / проблемой / вопросом, подлежащими изучению. Таким образом, задача каждого обучающегося состоит не в том, чтобы выполнить какое-то задание, а в том, чтобы каждый участник команды овладел необходимыми знаниями, сформировал нужные навыки, и при этом вся команда знала, чего достиг каждый. Вся группа заинтересована в усвоении учебной информации каждым ее членом, поскольку успех команды зависит от вклада каждого в совместное решение поставленной проблемы.

Метод обучения в команде сводится к трем основным принципам:

- «награды» (team rewards) – команда получает одну на всех «награду» в виде балльной отметки, сертификата, диплома и других видов оценки совместной деятельности;
- индивидуальная (персональная) ответственность (individual accountability) – успех всей группы зависит от удач или неудач каждого ее члена, это стимулирует всех членов команды следить за успехами друг друга и всей командой приходить на помощь товарищу в усвоении, понимании материала так, чтобы каждый чувствовал себя экспертом по данной проблеме;

– равные возможности для достижения успеха – каждый учащийся приносит очки своей группе, которые он зарабатывает путем улучшения своих собственных предыдущих результатов. Сравнение, таким образом, проводится не с результатами других учеников, а с собственными, ранее достигнутыми результатами, что позволяет обучающемуся чувствовать себя полноправным членом команды и стимулирует желание поднимать выше свою персональную планку.

Совместное обучение в командах (Student Teams Achievement Divisions)

Метод эффективен для усвоения нового материала. В рамках этого метода участники делятся на группы из четырех человек. После объяснения материала участникам предлагается обсудить материал в группах, разобраться в нем. Задание на проверку понимания нового материала выполняется либо по частям, когда каждый участник выполняет свою часть задания, либо по принципу «вертушки», когда каждое последующее задание выполняется следующим участником. При этом выполнение каждого задания контролируется всей группой.

После выполнения задания всеми группами учитель (воспитатель) организует обсуждение работы над заданием, затем участникам предлагается тест на проверку понимания и усвоения нового материала, при этом дифференцируется сложность и объем заданий для сильных и слабых участников. Задания теста выполняются не в группах, а индивидуально, и работа каждого ученика оценивается персонально. Оценки за индивидуальную работу суммируются в группе, и выставляется общая оценка.

Обучение в команде на основе игры (Teams Games Tournament)

В рамках этого метода организации групповой деятельности учитель (воспитатель) объясняет новый материал, организует групповую работу, проводит соревновательные турниры между командами. С этой целью организуются так называемые «турнирные столы» по три ученика за каждым, равных по уровню обученности и подготовленности. Задания, дифференцированные по уровню сложности и объему в зависимости от того, какого уровня участники находятся за столом. Столы имеют разную планку, но победитель каждого из них приносит своей команде одинаковое количество баллов. Таким образом, более слабые соревнуются с равными по силе учениками и имеют равные шансы на успех для своей команды. Команда, набравшая наибольшее число баллов, становится победителем турнира.

«Пила» (Jigsaw)

Еще один вариант организации деятельности в малых группах: учащиеся организуются в группы по четыре-шесть человек и работают над материалом, который разбит на фрагменты – логические или смысловые блоки. Каждый член группы занимается поиском и обработкой информации по своей части. Затем учащиеся, изучающие один и тот же вопрос, но состоящие в разных группах, встречаются и обмениваются информацией как эксперты по данному вопросу. Это

называется «встречей экспертов». Затем они возвращаются в свои группы и обучают всему новому, что узнали сами, других членов группы. Те, в свою очередь, докладывают о своей части задания.

Единственный путь освоить материал всех фрагментов – внимательно слушать своих партнеров по команде и фиксировать в разных формах информацию. Учащиеся заинтересованы, чтобы их товарищи добросовестно выполнили свою задачу, так как это может отразиться на общей оценке. Отчитываются по всей теме каждый в отдельности и вся команда. Следует отметить, что вопросы отчитывающимся может задавать не только учитель, но и члены других команд, причем члены группы вправе дополнять ответ своего товарища, и такие дополнения идут в общий командный зачет. Учитель ведет учет баллов, объявляет конечный результат.

Вариант «Пила-2» (Jigsaw-2) предусматривает работу всей команды над одним и тем же материалом. Но при этом каждый член группы получает тему, которую разрабатывает особенно тщательно и становится в ней экспертом. Встречи экспертов из разных групп остаются. В конце цикла все учащиеся проходят индивидуальный контрольный срез, который оценивается. Результаты учащихся суммируются. Команда, сумевшая получить наибольшую сумму баллов, награждается.

Учимся вместе (Learning Together)

Согласно концепции этой методики класс (группа) разбивается на однородные по уровню обученности и подготовки мини группы по три-четыре человека. Каждая мини группа получает одно задание, которое является частью другого, более масштабного задания, над которым работает весь класс. Мини группа получает награды в зависимости от достижений каждого ученика. Поэтому, по мнению разработчиков данного варианта методики, особое внимание должно уделяться вопросу комплектования мини групп с учетом индивидуально-психологических особенностей каждого ученика и разработке задач для каждой конкретной мини группы.

Следует отметить, что внутри мини группы участники самостоятельно определяют роли каждого, причем не только для выполнения задания мини группы, но и для организации согласованной успешной работы всей группы. Каждый член мини группы следит за активностью других его партнеров в решении общей задачи, соблюдением культуры общения внутри группы, фиксацией результатов и т. д. Таким образом, мини группа выполняет двойную роль: с одной стороны, достижение чисто учебной, познавательной цели, с другой – социально-психологической: учащиеся учатся культуре общения друг с другом, приобретают опыт толерантности и взаимопомощи.

Метод обучения в сотрудничестве подразумевает совокупность приемов и принципов, которые необходимо соблюдать для обеспечения наивысшего результата:

Организация пространства

Приоритетной на уроке является самостоятельная совместная деятельность учащихся. Традиционная расстановка парт предполагает пассивное восприятие информации, то есть слушание. Для того чтобы организовать общение в ходе познавательной совместной творческой деятельности, необходимо, чтобы учащиеся видели друг друга. Мебель в классе должна быть мобильна, чтобы до урока или на любом этапе урока можно было поставить столы под углом друг к другу, или составить вместе, или вообще отодвинуть для презентации результатов работы.

Правила работы в малых группах

С этими правилами должны быть ознакомлены все учащиеся, задача учителя (воспитателя) – соблюдать их самому и следить, чтобы их соблюдали все. Можно повесить их в классе. Правила могут быть дополнены, лучше их разработать совместно с учащимися. Например:

- *взаимодействовать с любым партнером или партнерами;*
- *вежливо и доброжелательно общаться с партнерами;*
- *помнить об ответственности не только перед собой, но и перед своими партнерами;*
- *помнить, что, помогая другим, мы учимся сами.*

Принципы формирования малых групп, распределение ролей

Учитель (воспитатель) до урока (мероприятия) разбивает группу на подгруппы по три-четыре человека. В каждой подгруппе должны быть мальчики и девочки, а также слабые, средние и сильные учащиеся. Такое деление является условным и субъективным. Любой ученик может быть слабым, например, в обучении, но может быть сильным организатором работы в группе.

В течение года состав подгрупп стоит менять, чтобы каждый учащийся мог поработать в различных подгруппах со всеми членами группы. Обозначив цели и задачи урока (мероприятия), учитель (воспитатель) определяет, какие роли придется взять на себя учащимся для выполнения задания. Эти роли обсуждаются с участниками, и они сами распределяют их между собой. Роли могут быть разными в зависимости от задач мероприятия и численности группы.

БРЕЙНСТОРМИНГ (мозговой штурм)

Содержание

1. Что такое мозговой штурм
2. Преимущества и недостатки мозгового штурма
3. Правила эффективного брейнсторминга
4. Этапы мозгового штурма
5. Техники брейнсторминга
6. Ошибки мозгового штурма
7. Диаграмма Исикавы

Что такое мозговой штурм

Мозговой штурм — это метод решения задачи, при котором один или несколько участников генерируют максимальное количество идей, от простейших до абсурдных. Затем идет отбор лучших из них, доработка и реализация.

Основоположником метода брейнсторминга является **Алекс Осборн**. Он был совладельцем рекламного агентства BBDO и пытался повысить уровень креативности сотрудников. В 1940-х Осборн представил метод, с помощью которого можно расширить границы привычного мышления и создать оригинальную идею.

Иногда мозговым штурмом занимаются в одиночку, но, как правило, это происходит в группе. Сначала участники предлагают идеи, потом комиссия выносит оценки.

Преимущества и недостатки мозгового штурма

Хотя данный метод не лишен недостатков, его применение дает хорошие результаты при соблюдении правил. Можно выделить следующие плюсы.

+++++

Развитие творческого потенциала

В ходе брейнсторминга для креативности отсутствуют рамки, можно отпустить фантазию на волю и не бояться критики. В результате рождаются необычные, иногда прорывные идеи.

Синергия от совместной работы

Каждый участник смотрит на ситуацию с позиции своего опыта и компетенций. Разные взгляды на задачу позволяют решить ее наиболее эффективно, с учетом всех нюансов, на которые отдельный человек не обратит внимание.

Повышение сплоченности коллектива

Если добиться **доброжелательной атмосферы** во время мозгового штурма, все участники будут вовлечены в процесс, ощутят свою значимость для общего дела. Когда один обозначает идею, а другие развивают ее, это улучшает взаимопонимание между ними.

Возможность проявить себя

Во время мозгового штурма каждый имеет право высказаться по теме, не опасаясь критики. Возможно, скромный тихоня вынашивает гениальную идею, которая выведет решение на новый уровень. Но даже если никто не предложит ничего экстраординарного, брейнсторминг поможет зажатым стать увереннее в себе.

Переходим к минусам.

Отсутствие управления мышлением

Зачастую наблюдается ситуация, когда участники постепенно развивают хорошую идею, способную стать решением проблемы. Но тут кто-нибудь озвучивает новое предложение и сбивает общий ход мысли. Нет никаких инструментов, чтобы придерживаться определенной траектории.

Психологические блоки

Если в группах для брейнсторминга присутствует лицо, занимающее определенный пост (**в школе это педагог, классный руководитель, заместитель директора или директор**), то свободно высказываться в таких условиях довольно сложно. Присутствует недоверие, боязнь критики после штурма, опасение, что остальные не поймут идею и сочтут автора чудаком.

Когнитивные помехи

При работе в группе участникам приходится одновременно концентрироваться на идее говорящего в данный момент, обдумывать свои мысли и стараться не забыть уже высказанные предложения. Естественно, что эффективность страдает.

Социальная лень

Научное название этого явления — **эффект Рингельмана**. Заключается он в том, что при росте численности группы личная производительность ее членов падает. Размывается чувство ответственности, проявляется ревность, зависть, стеснение и так далее. Но с этим можно бороться, если соблюдать определенные условия — о них речь ниже.

Правила эффективного брейнсторминга

Чтобы мозговой шторм принес результаты, требуется выполнять ряд правил.

Подготовка

Предупредите участников за два-три дня, чтобы у них была возможность обдумать задачу и прийти с минимальным набором идей. Подготовьте помещение и все необходимое для брейнсторминга, создайте комфортные условия.

Достаточное количество участников

В идеале пять-семь человек с разным уровнем подготовки в школе это могут быть смешанные группы из учеников разного возраста или группы совместно с родителями), способных смотреть на вопрос под разными углами. Больше десяти участников одновременно — перебор.

Выбор ведущего

Необходимо следить, чтобы обсуждение не уходило в посторонние темы и соблюдались правила, а также фиксировать все идеи. Иногда для этого приглашают специалистов со стороны, которые не имеют внутреннего интереса и предубеждений. Чаще функции ведущего выполняет **человек, которого заранее обучили**.

Знакомство участников

Если не все знакомы, представьте людей друг другу.

Уточнение задачи

Подробно опишите задачу, которую необходимо решить, **зафиксируйте ее письменно**. Убедитесь, что все правильно понимают цель, ради которой вы собрались.

Время на размышления

Определите продолжительность мозгового штурма — от часа до двух-трех, больше не нужно, иначе все устанут, и продуктивность упадет. Дайте присутствующим собраться с мыслями в самом начале и не торопите при обдумывании идей.

Записи

Фиксируйте все предложения на доске или офисном мольберте. Хорошо, если кроме ведущего каждый будет делать записи у себя. В таком случае вы точно ничего не упустите.

Отсутствие критики

На этапе генерации идей **негативные оценки запрещены**. Даже если предложение кажется нелепым и бессмысленным, не отмечайте его. Порой самые странные идеи превращаются в гениальные решения. Мозговой штурм про выход за рамки привычного, помните об этом.

Максимум идей

Пусть участники не стесняются и озвучивают все мысли по теме, даже сыроватые по их мнению. Остальные подхватят и доведут до ума, если идея стоящая.

Этапы мозгового штурма

Брейнсторминг включает несколько этапов, каждый из которых важно выполнить в полной мере.

Подготовка и постановка темы

Обозначьте тему мозгового штурма, отберите подходящих людей и распределите роли. Убедитесь, что команда четко понимает поставленную задачу. Чтобы получить ответ, нужно задать правильный вопрос.

Перефразируйте предмет обсуждения следующим образом:

- Как мы можем решить проблему?
- Как мы можем улучшить...?
- Что необходимо сделать, чтобы...?

Сообщите правила.

Обеспечьте приятную обстановку: светлое просторное помещение, комфортная температура, удобные стулья, наличие воды, отсутствие духоты и неприятных запахов. Подготовьте все необходимые материалы: доска, маркеры, стикеры и то, что посчитаете нужным добавить.

Познакомьте между собой тех участников, которые видят друг друга впервые. Постарайтесь создать в меру неформальную атмосферу, чтобы все расслабились.

Разминка

Этот этап нередко пропускают как несущественный, но разминка помогает настроиться перед основной работой. **Используйте игры и упражнения** на развитие творческого мышления, попробуйте «взять штурмом» менее масштабную задачу.

Генерация идей

Основной этап — непосредственно мозговой штурм. Пусть каждый участник выложит все идеи, который уже появились в голове. Обычно это то, что лежит на поверхности, и избавившись от банальностей, можно приступить к настоящему креативу. К тому же не зря говорят: все гениальное просто. Вдруг вы найдете решение проблемы в очевидной мысли?

Если простые идеи не устроили, переходите к более творческим.
Посмотрите на проблему с совершенно неожиданного угла.

- Представьте, что вы переместились во времени или оказались в другой стране — как вы справитесь в этом случае?
- Что бы вы сделали, имея неограниченный бюджет?
- Как будете действовать, если какой-то закон физики перестанет работать?

Систематизация

Скорее всего, вы получите много идей, удачных и не очень. Чтобы удобнее ориентироваться в этой массе и комбинировать разные предложения, сначала разбейте их на группы. Для замыслов, которые не вписываются ни в одну из категорий, сделайте колонку «Разное».

Отбор и оценка

Как правило, для оценки формируется **отдельная группа людей**. Они решают, что из предложенного можно доработать и реализовать. Комиссия проводит анализ и доводит идею до результата, который всех устраивает.

Действия

Это скорее «после штурменный» этап. Вы отобрали идеи для реализации, теперь нужно решить: какой шаг следующий, кто ответственный, когда приступить и прочие насущные вопросы.

Техники брейнсторминга

В зависимости от ситуации и условий можно использовать разные техники мозгового штурма. Разберем самые известные.

Процедура Шаретт

В правилах мы указывали, что оптимальная численность группы для мозгового штурма — пять-семь человек, больше десяти не рекомендуется. Но если участников 15-25, и нужно учитывать мнение каждого, используйте процедуру Шаретт для эффективной организации труда. Когда планируется обсуждение двух и более тем, эта техника тоже подходит.

Поделите присутствующих на группы, в каждой назначьте ведущего. Если тем несколько, группы выбирают по одной для себя. Установите временной интервал для обсуждения — обычно короткий, минут десять. Можно начинать мозговой штурм.

Когда время вышло, результаты группы номер один получает вторая группа, а ее записи передаются третьей, и так до тех пор, пока круг не замкнется. Когда идею одного автора переосмысливает другой, могут возникнуть неожиданные творческие решения.

После этого каждая группа определяет самые достойные, по их мнению, идеи. Затем записи передают ведущему, который подводит итоги этапа. Далее начинается совместное обсуждение. На первом плане идеи-фавориты. Если их разбор не принес желаемых результатов, тогда переходят к оставшимся предложениям.

Обратный мозговой штурм

У вас есть задача. Подойдите к ней с противоположной стороны. Задайте команде вопросы: как создать проблему или ухудшить ситуацию? Как добиться эффекта, обратного желаемому? Мозговой штурм на такие темы должен пройти продуктивно, ведь ломать легче, чем строить.

Посмотрите на итоги брейнсторминга. Возможно, решение уже перед вами. По крайней мере, вы получили список пунктов «как делать не надо» и поупражнялись в креативности. Если результаты не устраивают, можно воспринимать это как разминку и переходить к другим техникам.

Мини-штурм

Создает нужный настрой перед «основным броском», но и в процессе мини-штурма возможно найти решение.

Каждый участник получает карточку и записывает максимум идей, которые приходят в голову. Заранее определите время сессии, чтобы процесс не затянулся.

Ведущий собирает карточки и размещает на доске. После анализа и систематизации команда пробует комбинировать идеи.

Затем каждый участник получает еще одну карточку и задание: на основе комбинированной идеи создать новую задумку. Ведущий размещает на доске эти карточки, а старые убирает. Начинается анонимное голосование за лучшие идеи.

После этого участники разделяются на группы по три-четыре человека и обдумывают план SMART-действий. В этой модели «S» означает Specific, «M» — Measurable, «A» — Achievable, «R» — Relevant, «T» — Time bound. То есть действия для реализации цели должны быть:

1. Конкретные.
2. Измеримые.
3. Достижимые.
4. Значимые.
5. Ограниченные во времени.

Затем идет презентация результатов всей команде и обсуждение. Если требуется выбрать одну идею, проводится итоговое анонимное голосование.

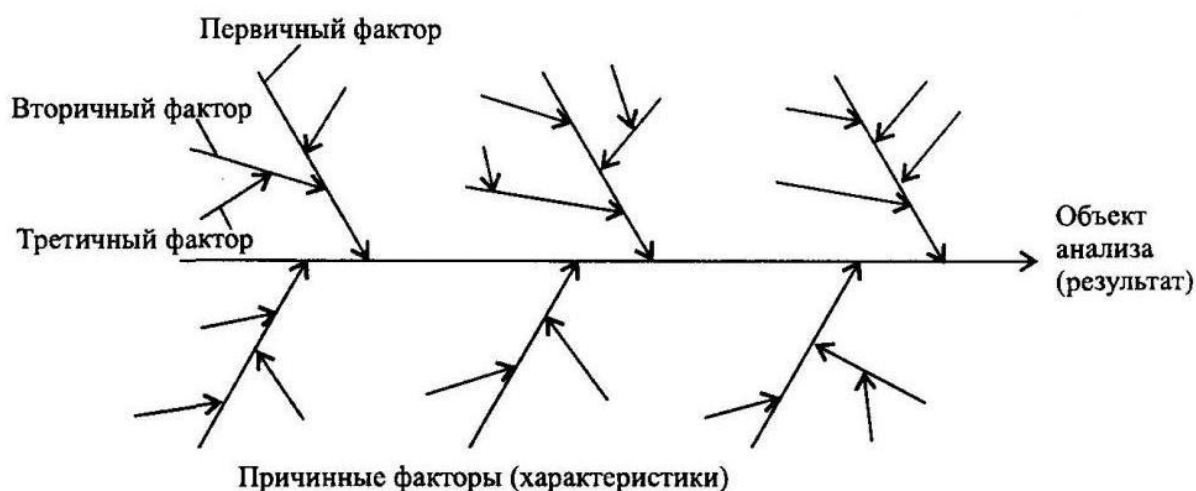
Техника рыбьей кости

Здесь используется диаграмма Исикавы, чаще называемая диаграммой «рыбьей кости». Это инструмент для причинно-следственного анализа, который применяется в самых разных сферах. Впервые был опробован для улучшения качества производственных процессов в автопроме Японии.

Сформулируйте проблему на доске. Участники мозгового штурма выделяют факторы, которые формируют эту проблему. Изобразите их крупными линиями — «костями».

Для каждого названного фактора команда определяет свои подпричины. Они фиксируются на доске в виде тонких линий, отходящих от основных. Таким образом, получается, как бы рыбный скелет, отображающий причинно-следственную связь.

Теперь можно детально обсудить все факторы, увидеть слабые места и определиться с решением.



Техника Post-Up

Каждый участник получает стикеры, на каждом из которых можно зафиксировать только одну идею. Авторы поочередно прикрепляют их на доску и зачитывают вслух. Если после прослушивания чужих предложений у кого-то появилась новая идея, нужно тоже поместить ее на доску.

В результате перед вами много идей — мешайте их, объединяйте и получайте нестандартные решения.

Брейнрайтинг

Понадобится команда и по листку бумаги с ручкой на каждого. Каждый участник берет листок, пишет несколько идей по теме и передает соседу. Тот дополняет написанное деталями, которые приходят в голову, и отдает листок дальше. Когда круг заканчивается, все листки собирают вместе и вывешивают на доску для обсуждения.

Быстрый брейнсторминг

Смысл этой техники в скорости. Засекается определенное время, например, 10 минут, за которое каждый участник должен написать максимальное количество идей. Написанное не обсуждается, не проговаривается и не критикуется, пока не закончится отведенное время.

Ролевой сторминг

Для ролевого сторминга нужен персонаж — любой известный человек, герой фильма или мультфильма, общий знакомый и так далее. Участники «вживаются» в характер персонажа и придумывают, как он бы решил поставленную проблему. Ролевой сторминг помогает посмотреть на задачу

под новым углом, а еще помогает стеснительным коллегам раскрепоститься — ведь критиковать будут не их идею, а будто персонажа.

Онлайн-сторминг

Хорошая техника для команд, когда участники находятся на удаленном режиме. Смысл онлайн-сторминга — организовать единое пространство, куда любой может записать свою идею. Это может быть чат в мессенджере, гугл-документ, или встреча в Zoom. Главное — получить максимум идей за отведенное время.

Работа по кругу

При работе по кругу члены команды по очереди выдают по одной идее. Каждый должен высказаться. Если у человека нет идеи, он может пропустить свою очередь и высказаться в конце круга. Заранее определитесь, сколько кругов вы сделаете. Только после их окончания можно приступать к разбору полученного списка.

Техника NUF

NUF — это техника рационального креатива для проверки идей по трем параметрам. Если предложение содержит элементы новизны, способно решить проблему, применимо на практике с технической точки зрения, тогда проверка пройдена.

Дайте каждой идее оценку по десятибалльной шкале по этим параметрам: новая, полезная и пригодная для использования.

Частые ошибки метода мозгового штурма

Чтобы брейнсторминг не разочаровал вас и остальных участников, не допускайте следующие ошибки.

Отсутствие конкретной темы

Важно, чтобы все присутствующие четко понимали цель, ради которой они собрались. Сформулируйте ее максимально точно.

Отклонения от темы

Если ведущий понимает, что обсуждение уходит не в ту сторону, нужно напомнить тему и озвучить вопросы, которые требуют ответов.

Неподходящий ведущий

Этот человек должен уметь занимать позицию наблюдателя-секретаря и при этом обладать навыками организатора. Выбирайте того, кто будет непредвзят к участникам и их идеям.

Некомфортные условия

Для продуктивного брейнсторминга необходима соответствующая обстановка — в правилах уже говорилось об этом.

Большое количество участников

Чтобы не сработал эффект социальной лени, не собирайте большие группы. Если участников много, используйте процедуру Шаретт.

Наличие критики

Во время мозгового штурма критика запрещена, но она может выражаться неявно, в виде скептической улыбки, смешков и разных жестов. Объясните всем на этапе подготовки, что такие проявления тоже недопустимы.

Паузы

В идеале мозговой штурм это непрерывная генерация идей. Но если вы решили устроить масштабное мероприятие на 3 часа, то пара коротких передышек допускается. Больше не рекомендуется.

Однотипность членов команды

Желательно собрать людей с разными взглядами, чтобы получить разное видение ситуации. Участники смогут дополнять идеи друг друга, и шансы найти верное решение возрастут.

Неверный настрой

Если сотрудники полны скептицизма, не в меру консервативны и серьезны, вряд ли получится что-то дельное. Постарайтесь донести посыл: сейчас все заодно, нужно расслабиться и подумать о том, как помочь общему делу.

Заключение

Мозговой штурм — эффективный метод решения разнообразных задач, как в работе, так и в личных делах. Он не лишен недостатков, но при соблюдении ряда правил вы получите пул крутых идей, которые помогут разобраться с проблемой.

ПРИЛОЖЕНИЕ

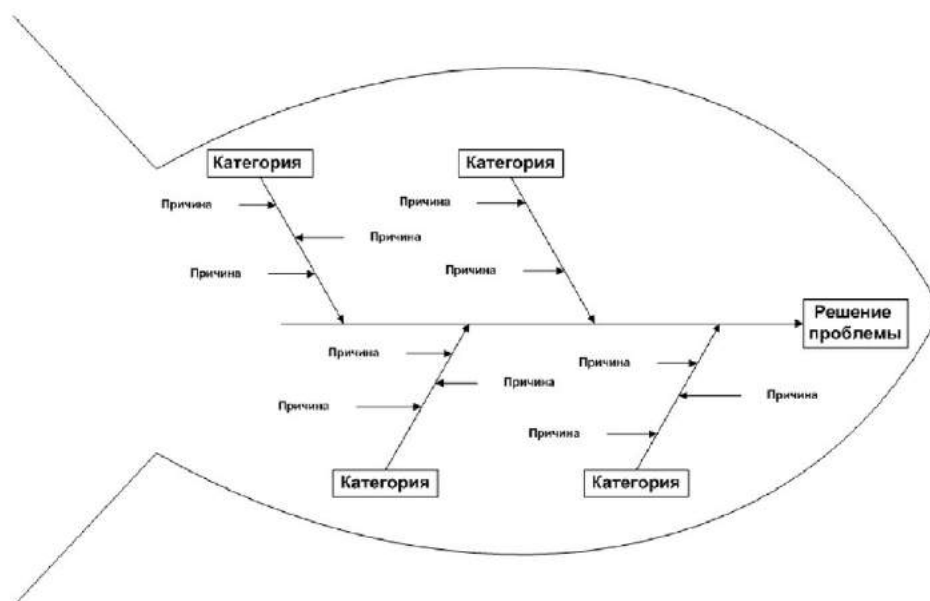
ДИАГРАММА ИСИКАВЫ

Чтобы понять основные причины возникновения проблем и устранить их очень удобно прибегнуть к использованию разработанного специально для этого приёма – **диаграммы Каору Исикавы – профессора Токийского университета и крупнейшего специалиста по управлению качеством**. Эта диаграмма также известна под названиями «**Диаграмма анализа корневых причин**», «**Причинно-следственная диаграмма**» и «**Диаграмма рыбьей кости**».

Для чего нужна диаграмма Исикавы

Сама диаграмма представляет собой график, на основе которого становится возможным исследовать и определить основные причинно-следственные связи факторов и последствий в интересующей проблеме или ситуации, а также предупредить возникновение нежелательных факторов и причин.

Метод Исикавы



Этапы работы с диаграммой Исикавы

Работу с диаграммой Исикавы можно подразделить на несколько основных этапов:

- Определение всех причин и факторов, которые оказывают влияние на интересующий результат

- Систематизация этих факторов и причин по причинно-следственным и смысловым разделам
- Оценка и приоритизация факторов и причин внутри разделов
- Анализ полученной структуры
- Выявление и отсеечение факторов и причин, повлиять на которые невозможно
- Опущение малозначимых причин и факторов

Для того чтобы более точно определить факторы и причины, которые оказывают на исследуемый результат наибольшее воздействие, рекомендуется пользоваться **методом мозгового штурма**, основывающимся на стимулировании творческой активности и предполагающим предложение как можно большего количества вариантов. Обычно диаграмма зарисовывается на доске или листе бумаги, а затем определяются основные причины и их особенности. График следует заполнять до тех пор, пока вся диаграмма не будет заполнена причинно-следственными связями. Как только этот этап окончен, следует переходить к выявлению основной или корневой причины.

Построение диаграммы Исикавы, как можно заметить, процесс довольно непростой и обладает рядом особенностей, о которых необходимо упомянуть отдельно.

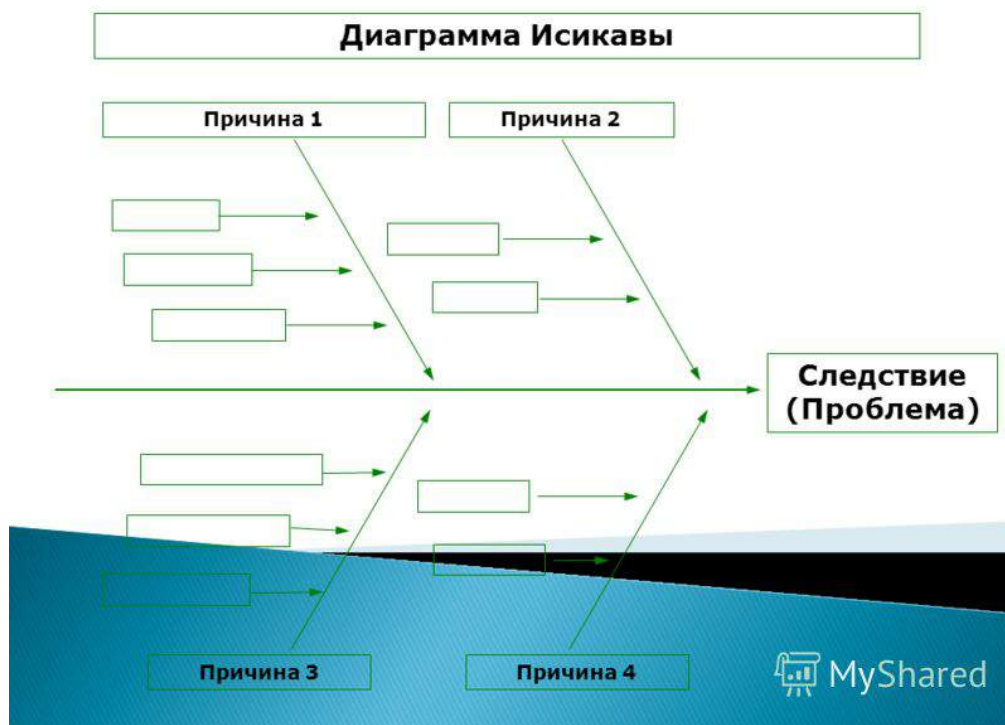
Особенности построения диаграммы Исикавы

Первое: перед тем как приступать к построению графика, необходимо чётко определиться с формулировкой рассматриваемой проблемы. Если, например, участников обсуждения вопроса несколько, то все они должны прийти к одному мнению, и только после этого начинать строить диаграмму.

Второе: рассматриваемую проблему для удобства восприятия лучше всего расположить (записать) в правой части доски или листа бумаги, а влево от неё уже горизонтально проводить «хребет рыбы».

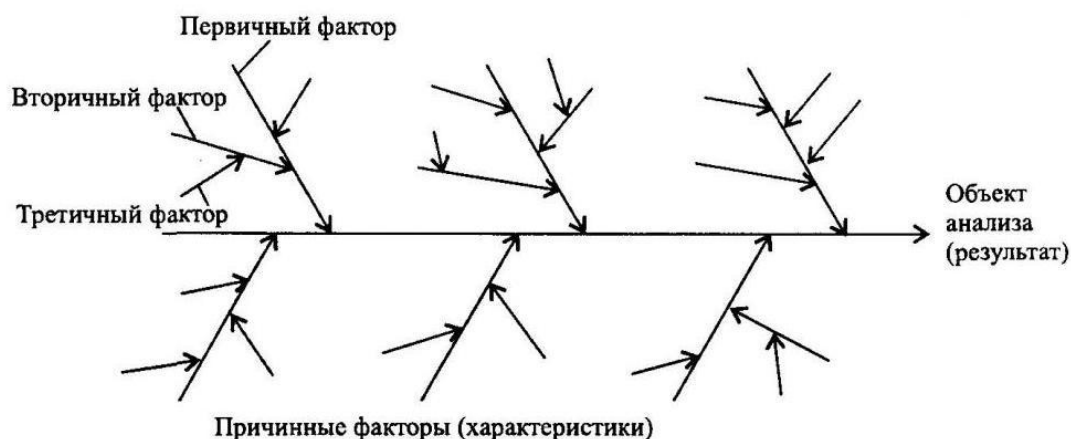


Третье: основные влияющие на проблему причины представляют собой «большие кости рыбьего скелета». Их нужно заключить в рамки и соединить с «хребтом» наклонными стрелками.



Четвёртое: затем на диаграмму наносятся второстепенные причины, которые оказывают влияние на главные, являющиеся их следствием. Это уже «средние кости», которые примыкают к «большим костям».

Пятое: наносятся «мелкие кости», примыкающие к «средним» — это третьестепенные причины, которые воздействуют на второстепенные. Если какие-либо из причин не выявлены, то «кость» остаётся пустой, т.е. причина не фиксируется, однако место для неё следует оставить.



Шестое: при анализе диаграммы следует учитывать абсолютно все, даже кажущиеся малозначительными, причины и факторы. Это делается для того чтобы

отыскать первопричину и найти наиболее эффективный способ решения исследуемой проблемы.

Седьмое: причины и факторы должны оцениваться по своей значимости, т.е. необходимо найти и выделить самые важные из них – в наибольшей степени влияющие на рассматриваемую проблему.

Восьмое: желательно вносить в диаграмму всю информацию, касающуюся проблемы: названия причин и факторов, даты, дни недели, имена участников процесса, наименования изделий (если это вопрос производства) и т.д. и т.п.

Девятое: важно запомнить, что процесс поиска, анализа и интерпретации причин и факторов является основополагающим в создании целостной структуры проблемы и переходе к конкретным действиям.

Десятое: при выявлении каждой новой причины или фактора следует задаваться себе вопрос «почему», т.к. благодаря этому можно найти корневую причину, оказывающую воздействие на проблему в целом.

Следуя этим принципам, вы сможете рассмотреть проблему наиболее объективно и постепенно раскрыть всю цепь причинно-следственных связей и найти те факторы, которые нужно будет скорректировать, чтобы добиться решения проблемы и получить требуемый результат.

Очевидные достоинства диаграммы Исикавы:

- во-первых, возможность раскрыть свой (и других участников) творческий потенциал, который позволит найти неординарные способы решения поставленной задачи.
- во-вторых, возможность найти взаимосвязь между всеми причинами и факторами, влияющими на проблему, и произвести оценку их влияния на неё.

Недостатки метода Исикавы:

- Первым недостатком является то, что не существует каких-либо правил проверки диаграммы в обратном направлении от первопричины к результатам, т.е. логическую цепочку причин и факторов, ведущих к первопричине, рассмотреть не представляется возможным.
- Второй же недостаток заключается в том, что составленная, в конечном счёте, диаграмма может выразиться в очень сложной схеме и не иметь чёткой структуры, что значительно затрудняет объективный анализ и исключает возможность сделать максимально правильные выводы.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО (КТД)

Понятие «Коллективное творческое дело» (КТД) было введено в середине 60-х годов.

Педагоги считают академика И.П.Иванова изобретателем методики КТД, создателем педагогики, о которой говорят как о «педагогике сотрудничества», называют ее «коллективное творческое воспитание», «воспитание по Иванову», «коммунарская методика».

КТД было введено в обиход Игорем Петровичем Ивановым, как социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта (творческого продукта). При этом не важно, если этот или похожий продукт уже был когда-либо создан, главное, чтобы детская группа, создавала его впервые.

Технология коллективного творческого воспитания И.П.Иванова

Технология коллективного творческого воспитания – это такая организация совместной деятельности взрослых и детей, при которой все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов.

Концептуальные идеи, принципы:

- идея включения детей в улучшение окружающего мира;
- идея соучастия детей в воспитательном процессе;
- коллективно – деятельностный подход к воспитанию: коллективное целеполагание, коллективная организация деятельности, коллективное творчество, эмоциональное насыщение жизни, организация соревновательности и игры в жизнедеятельности детей;
- комплексный подход к воспитанию;
- личностный подход, одобрение социального роста детей.

Коллективное творческое дело – КТД – коллективный поиск, планирование и творческая реализация поставленной цели.

Коллективное – потому, что это товарищеское, межличностное общение воспитателей и воспитанников.

Творческое – потому, что его надо делать не по шаблону, а по – новому, лучше, чем было. «Всё творчески, иначе зачем?»

Дело – потому, что его результат – общая польза и радость. «Дело, а не мероприятия!»

Стадии коллективного творческого дела (КТД)

Рекомендации по технологии КТД:

I. Предварительная работа

Определите место предстоящего КТД в системе воспитательной работы, его воспитательные задачи. Продумайте способы реализации своих замыслов. Наметьте действия, которые должны настроить воспитанников на предстоящую работу, увлечь привлекательной перспективой (для этого решите, в какой форме пройдёт коллективное планирование, найдите или придумайте образные, но краткие и доходчивые формулировки, выберите интересные и полезные виды практической деятельности, а также всё, что ещё Вам понадобится для вовлечения детей в коллективную деятельность).

II. Коллективное планирование

Коллективное планирование осуществляется на общем сборе коллектива (его часто называют «сбор-старт», так как с него начинается коллективное творческое дело). При коллективном планировании Вы вместе с воспитанниками должны решить следующие задачи:

- выбрать направление деятельности;
- детально определить содержание деятельности;
- распределить обязанности между участниками деятельности (не только что и кем, но и каким способом должно быть сделано);
- установить сроки выполнения деятельности;
- решить, когда (в конце коллективной деятельности, поэтапно, в конце деятельности отдельных участников дела или микрогрупп и т.д.) и как будут подводиться итоги деятельности (критерии, по которым можно определить, насколько удалось дело – хотя бы ориентировочно).

Фактически перечисленные задачи решаются «дважды»: вначале педагогом на предварительном этапе, а потом воспитанниками при коллективном планировании дела. Однако это не является бессмысленной тратой времени. Если провести аналогию с процессом обучения, то коллективное планирование можно сравнить с самостоятельной работой школьников на уроке. Как хороший учитель математики даёт ученикам для самостоятельной работы только те задачи, решение которых ему уже известно, так и хороший воспитатель при коллективном планировании должен «знать ответы», чтобы прийти на помощь в случае затруднений, заметить ценные мысли и помочь их сформулировать.

Успех коллективного планирования во многом зависит от того, насколько школьники почувствовали, что составление плана – очень ответственное занятие, и ответственность лежит на них самих. Поэтому решение задач планирования должно исходить преимущественно от воспитанников, даже если они решены не

самым оптимальным способом (ведь и математическую задачу можно решить разными способами, а нерациональный способ всё же лучше, чем никакой).

Коллективное планирование завершается выбором руководящего органа (совета дела), который отвечает за подготовку и проведение КТД.

III. Коллективная подготовка дела

Совет дела уточняет, конкретизирует план подготовки и проведения КТД, организует его выполнение, побуждая к действию и поощряя инициативу каждого участника коллективной деятельности. Подготовка может идти по группам: каждая группа отвечает за определённую часть общей работы.

Подготовка дела – обычно самая продолжительная стадия КТД. Чаще всего именно в процессе подготовки некоторые ученики, вначале увлечённые работой, охладевают к ней, столкнувшись с затруднениями. Бывает, что ученики слабо включаются (или вовсе не включаются) в подготовительную работу. Возможна ситуация, когда совет дела не справляется с руководством подготовкой дела. На этой стадии Ваша роль – это роль старшего товарища, который, не допуская открытого давления на детей, побуждает их к целенаправленной, творческой, самостоятельной работе.

IV. Проведение КТД

На этой стадии осуществляется план, составленный (или уточнённый) советом дела. Проведение КТД – это ещё и подведение итогов подготовки к нему: школьники в разных формах демонстрируют опыт, накопленный ими в процессе планирования и подготовки. Отклонения от первоначальных замыслов при проведении КТД – ещё не признак его неуспеха, а ошибки участников – не катастрофа. Не забывайте, что участники КТД – всего лишь ученики. Неудивительно, если они не смогут провести дело лучше Вас (во всяком случае, в плане его организации). Вполне может быть, что они допустят ошибки, которые были бы непростительны для профессионала. Главная ценность КТД – в усвоении опыта коллективной творческой деятельности, опыта сотрудничества и сотворчества. Однако с каждым делом коллективная деятельность должна совершенствоваться: возрастать организационная чёткость и качество полученных результатов. Ваша задача сделать так, чтобы на ошибках дети учились, а удачам – радовались. Старайтесь направлять их, помочь сгладить неудачу и пережить радость успеха.

V. Коллективное подведение итогов

Это снова может быть общий сбор коллектива (чтобы не путать со стартовым сбором, его часто называют итоговым сбором или сбором-финишем). Сразу перед всеми участниками дела или сначала внутри групп каждый высказывает своё мнение, обсуждаются положительные и отрицательные стороны подготовки и проведения КТД, удачные находки и просчёты в планировании, которые выявились при подготовке и проведении. В обсуждении на равных участвуют как дети, так и взрослые. Общий сбор обязателен, однако по разным причинам на сборе могут высказаться не все воспитанники (или не все искренне). Поэтому кроме общего

сбора участие каждого в оценке проведённого дела может осуществляться путём опроса, анкетирования, творческих отчётов, через стенгазету и т. д., а иногда и анонимно. При коллективном подведении итогов главное, чтобы все участники КТД размышляли о приобретённом опыте (как собственном, так и опыте своих товарищей), учились анализировать, оценивать, извлекать уроки на будущее.

VI. Последействие

Стадия последействия заключается в том, чтобы использовать накопленный в ходе КТД, обобщённый и пережитый на финишном сборе коллективный опыт в дальнейшей работе: закреплять положительный опыт и изживать негативный). Это значит:

- как можно быстрее, пока опыт не забылся, приступить к коллективной реализации предложений, которые были высказаны при подведении итогов;
- учитывать в новом КТД ошибки и недочёты предыдущего;
- в следующем КТД включать в более активную работу тех, кто мало потрудился в предыдущем;
- от дела к делу добиваться роста самостоятельности воспитанников и качества результатов КТД.

Чтобы обеспечить реализацию воспитательных возможностей КТД, педагогу необходимо соблюдать главные правила:

- 1) не нарушать последовательности стадий КТД и не форсировать их (не «перескакивать» через какую-либо стадию, не сокращать её, выполняя за воспитанников то, что они, пусть не так быстро и качественно, но способны выполнить сами; не выходить из отведённой ему в КТД роли старшего товарища);
- 2) опираться на опыт предшествующих дел, а также знания и опыт, полученные в школе и вне школы;
- 3) реализовывать в КТД идею заботы о себе, членах коллектива, родителях, о других людях, об окружающем мире природы и рукотворных вещей.

Виды и формы КТД

Различаются следующие виды коллективных творческих дел: общественно-политические, трудовые, познавательные, художественно-эстетические, организаторские, спортивно-оздоровительные.

Какое коллективное дело можно назвать КТД

Не всякое коллективное дело является КТД.

Отличительные признаки КТД:

- совместное создание (продумывание, проведение и анализ) дела,
- его социальный характер (для кого это нужно?),

- высокая мотивация создателей.

КТД - форма работы, которая направлена на:

- развитие творческих способностей;
- развитие интеллектуальных способностей;
- реализацию коммуникационных потребностей;
- обучение правилам и формам совместной работы.

Отличия традиционного КТД от лично-ориентированного		
Этап	Традиционное КТД	Лично-ориентированное КТД
1. Коллективное целеполагание	Социальные основания выбора дела – польза, радость людям, сплочение коллектива	Дело как потенциал личного развития и роста
2. Коллективное планирование	Акцент на групповой работе, групповом вкладе	Акценты на индивидуальные вклады, на авторство идей, предложений
3. Коллективная подготовка	Акцент на дружной групповой работе	Акценты на добровольность принятия ролей. Поручений и их индивидуализированность
4. Проведение коллективного дела	Участие групп, команд, общее действо, участие как реализация общего плана	Возможность для личного, негруппового участия, структура дела с учётом самоопределения ребят в отношении ролей, поручений
5. Коллективный анализ	Основные вопросы-критерии: «Как мы организовали дело?», «Как мы проявили свою коллективность?», «Каков вклад каждого в общее дело?»	Вопросы-критерии, акцентирующие значимость дела для понимания, развития себя как индивидуальности

ПРИЛОЖЕНИЕ

Для решения организационных задач на разных этапах КТД существуют приёмы, учитывающие специфику коллективной творческой деятельности.

Некоторые из этих приёмов, получившие широкое распространение в практике воспитания и входящие сегодня во многие воспитательные технологии.

1. Приём создания микрогрупп применяется на разных стадиях КТД для решения конкретной творческой задачи или выполнения

задания. В зависимости от содержания деятельности и характера отношений в коллективе группы могут формироваться с учётом желаний, интересов, способностей учащихся или по воле случая (с помощью жребия, разрезанной открытки, считалки и т.д.).

2. «Мозговой штурм». Воспитанники, обмениваясь индивидуальными мнениями, ищут наилучшие варианты решения задачи. В книге С.П. Афанасьева «Последний звонок» приводится стенограмма «мозгового штурма» в 11 классе, показывающая, какое обилие идей можно создать за короткое время, если коллективно задуматься над задачей. При «мозговом штурме» важно фиксировать идеи, создавать «банк идей» (т.е. пакет возможных решений какой-либо проблемы или задачи). Фиксирование (на бумаге) позволяет сохранить те идеи, осуществление которых невозможно прямо сейчас, но вполне возможно в будущем.

3. Отбор идей, когда из множества вариантов надо выбрать наилучшую (наилучшие). До выбора коллективу должна быть ясна суть каждой идеи. Идеи могут выбираться обычным голосованием или каким-нибудь игровым способом.

4. Защита идей. До выбора идей каждый автор идеи или микрогруппа, создавшая идею, защищает свой вариант решения задачи: аргументирует её ценность, обращаясь к разуму и эмоциям товарищей.

5. Дискуссия. Выступления авторов, защищающих свои идеи, могут вызвать у других ребят возражения, вопросы, шутливые замечания. В этом случае возникает дискуссия, в конце которой вырабатывается окончательное решение: выбирается лучшая идея, или на основе нескольких идей создаётся новая.

6. Рефлексия. Подведение итогов этапа или всего дела. Что получилось? Что можно улучшить? Какую пользу мы (я) получили от коллективного дела? И т.п.

Игровые (творческие проекты)

Творческие проекты имеют не столь строго проработанную структуру как другие виды проектов, однако строятся в известной логике «дизайн – петли» определение потребности, исследование, обозначение требований к объекту. Форма представления результатов может быть различной (изделие, видеофильм, праздник, репортаж и пр.)

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

Цель - Развитие творческого потенциала личности.

Результат - Остается открытым до конца проекта.

Структура - Как правило, не имеют детально проработанной структуры совместной работы участников. Она лишь намечается и далее развивается, подчиняясь принятой группой логике совместной деятельности, интересам участников проекта. В творческом проекте часто бывает невозможно оценить промежуточные результаты, но отслеживать работу все равно обязательно надо, чтобы при необходимости оказать помощь проектантам.

Форма продукта проектной деятельности • Костюм; • Модель; • Музыкальное сочинение; • Сборник сочинений, стихов, рисунков; • Видеофильм; • Выставка; • Праздник; • Игра; • Коллекция.

Виды презентаций • Деловая игра; • Инсценировка реального или вымышленного события; • Реклама; • Соревнования; • Спектакль; • Театрализация; • Телепередача; • Экскурсия и др.

Оценка - В рамках презентации.

Ценность – Реальность использования продукта на практике, возможность самостоятельного решения проблемы обучающимися

Приключенческие (игровые) проекты

предполагают, что участники принимают на себя определенные роли, обусловленные содержанием проекта. Ведущий вид деятельности учащихся в таких проектах – ролевая игра. Это могут быть имитации социальных и деловых отношений в ситуациях, придуманных участниками, литературные персонажи и т.д. Результаты не всегда можно наметить в начале работы, они могут определиться лишь в конце проекта, но необходима рефлексия участников и соотнесение полученных результатов с поставленной целью.

Образовательный квест – это технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры.

При этом квест должен содержать следующие элементы: сюжет и легенда игры, задания и препятствия, конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Отличительным элементом будет являться рефлексия участников своей деятельности.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

1. Организация рабочей группы Подготовка начинается с организации рабочей группы, разрабатывающей план, в котором прописываются все этапы работы над квестом, указываются ответственные лица, цели и задачи мероприятия, условия проведения квеста, правила игры, критерии оценки, номинации, по которым планируется награждать победителей, определяется учебный предмет/ круг учебных предметов или направление воспитательной деятельности. Также задачей группы является разработка сценария, составление заданий. В состав рабочей группы могут входить преподаватели, сотрудники, обучающиеся, а также лица, приглашенные из других организаций.

2. Предварительная подготовка. Предварительная подготовка включает в себя определение **целей и задач квеста**, целевой аудитории и количества участников, территории игры и сроков проведения. Цель, как правило, носит обобщенный характер и ориентируется на образовательные стандарты, главным образом, вовлечь обучающихся в образовательный процесс, повысить мотивацию к обучению. Целевая аудитория и количество участников определяется целями и задачами самого мероприятия с учетом возрастных особенностей и образовательных потребностей, включая специфику здоровья. Квест может проводиться на территории самого учебного заведения, прилегающей территории, на объектах за пределами образовательного учреждения. Продолжительность квеста также определяется целями и задачами, может занимать один урок, серию уроков, неделю или другой временной промежуток.

3. Определение даты проведения квеста. Информация о проведении мероприятия должна быть общедоступной, заранее известной не только участникам, но и болельщикам, другим заинтересованным лицам.

4. Составление сюжета и написание сценария.

Разработка заданий. В основе любого сценария лежит идея – легенда, вымышленная история о событиях, которые предшествовали началу игры. Затем формируется общая концепция: ключевое задание, развитие сюжета. Сюжет

представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила (условия, бонусы и штрафы). В зависимости от правил, сюжет может быть: линейный, т.е. движение от одной точки, где необходимо выполнить задание, чтобы добраться к другой; сквозной, т.е. движение идет не последовательно, а точки связаны между собой только общим началом и концом. Линейный сюжет удобен, если участвует одна команда, или между стартом команд проходит 10-15 минут. Сквозной сюжет удобен, если участвует несколько команд/игроков и каждая команда начинает маршрут со своей точки.

Для продвижения по сюжету наряду с основным разрабатываются дополнительные задания различного характера, желательно, чтобы среди них предлагались проблемные. В качестве заданий могут выступать всевозможные загадки, ребусы, головоломки, задания из учебников и сборников, которые можно преподнести в игровой форме. Главное помнить: задание должно быть интригующим, должно провоцировать на активность мышления. Количество заданий для квеста (точек маршрута) и их сложность зависит от цели игры, возраста и количества игроков.

5. Проведение квеста. Независимо от тематики и участников проведение квеста предполагает: общий сбор в назначенное время в назначенном месте, инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.д.), прохождение маршрута и выполнение заданий, общий сбор после прохождения маршрута

6. Подведение итогов и оглашение результатов является важной частью, т.к. позволяет участникам сопоставить свои знания и умения с возможностями других игроков, определить свои сильные и слабые стороны, а педагогам выявить интеллектуальный и творческий потенциал своих учеников.

7. Рефлексия. Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Рефлексия организуется в различных аспектах и с использованием разнообразных приемов и форм. Выбор варианта проведения рефлексии зависит от целей и задач квеста.

ПРИМЕР РАЗРАБОТКИ КВЕСТА

КВЕСТ «В СТРАНЕ НЕВЫУЧЕННЫХ УРОКОВ»

1. Организация рабочей группы. Организаторами квеста является творческий коллектив преподавателей общеобразовательных дисциплин Новосибирского техникума геодезии и картографии.

2. Предварительная подготовка. Организаторы ставят перед собой **следующие цели:**

- вовлечь обучающегося в образовательный процесс, повышение мотивации к обучению;
 - содействовать воспитанию культуры общения, умению работать в команде; воспитывать внимание, сообразительность, находчивость, взаимопомощь;
 - способствовать развитию исследовательских способностей, формированию умения анализировать, сопоставлять, делать выводы о полученной информации;
- и задачи:**

- повторить и обобщить знания обучающихся по предметам общеобразовательного цикла; - показать межпредметную связь;
- создать условия для развития таких аналитических способностей обучающихся, как умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, обобщать познавательные объекты, делать выводы
- оценить уровень знаний, умений и навыков обучающихся по предметам общеобразовательного цикла;
- апробировать новую форму в системе внеклассной работы, способствующую развитию интеллектуальных способностей обучающихся.

Целевой аудиторией являются обучающиеся первого общеобразовательного курса.

Местом проведения становится Новосибирский техникум геодезии и картографии. Продолжительность квеста – 90 минут.

3. Определение даты проведения квеста. Квест проводится в конце учебного года. Точная дата определяется организаторами с учетом графика учебного процесса. Информация доводится до сведения участников и других заинтересованных лиц через официальный сайт техникума и электронные информационные объявления.

4. Составление сюжета и написание сценария. Разработка заданий. В основе игры лежит легенда, из которой следует, что в Стране невыученных уроков случилось несчастье: перевернулось все с ног на голову, нарушился естественный ход вещей, а также пропал важный артефакт, который давал силу знания. Жители Страны невыученных уроков просят помощи. Ключевым заданием является сбор расколовшегося на части артефакта, который представляет собой загадку, и раскрытие его тайны, т.е. разгадка загадки.

Сюжет игры представляет собой путь участников от одной локации к последующей, пока все части загадки не будут собраны. Игра заканчивается после того, как команды прошли все этапы, собрали загадку и разгадали ее.

Количество и сложность заданий ориентированы на средний возраст участников и общий уровень подготовки, составлены таким образом, чтобы чередовались сложные и легкие задания. По содержанию данное мероприятие представляет собой межпредметный квест, охватывает следующие дисциплины общеобразовательного цикла: Астрономия, География, Литература, Русский язык, Физика.

5. Проведение квеста. Для проведения квеста привлекаются волонтеры из числа преподавателей и сотрудников техникума, студенты старших курсов. Волонтеры выполняют роли помощников и наблюдателей.

Хранитель – это помощник команды, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа, при необходимости дает подсказки. Он находится всегда в точке начала/ окончания маршрута. Хранитель получает инструкцию, в которой прописаны его функции, и маршрутный лист, где отмечается время прохождения каждого этапа. Инструкция Хранителя приведена в Приложении 2. После выполнения задания на каждом этапе один из участников команды приносит Хранителю осколок артефакта.

Мудрец – помощник на локации, который выдает задание, объясняет, как его выполнять, отдает осколок артефакта. Функции Мудреца прописываются заранее в инструкции на каждом этапе. 12 Стражник – это наблюдатель, функция которого заключается в том, чтобы выдать участнику набор инструкций, обозначенный для игроков как Клад.

Дух – наблюдатель, который свободно перемещается по локациям и следит за соблюдением правил игры. Наблюдатели не имеют права помогать участникам.

Набор инструкций (Приложение 3) включает:

1. Маршрутный лист «Путеводная звезда», разработанный таким образом, чтобы на одной локации находилась только одна команда. В маршрутных листах проставляются отметки о выполнении задания на каждой локации и количество потраченных денег.

2. Карточки с изображением денег номиналом 100 и 500 рублей, в дальнейшем именуемые «деньги». Воспользоваться деньгами участники могут на локациях, купив подсказку или правильный ответ.

3. Карта представляет собой поэтажный план здания техникума, на котором нанесены названия локаций без указания нумерации кабинетов.

4. Инструкция, в которой указано, что за каждой командой закрепляется помощник (Хранитель), его функции, в каких случаях игроки могут использовать деньги.

Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута. Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую является слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от

Стражника набор инструкций (Приложение 4). Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 14 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу. На 14 этапе (Космодром Звездный) все команды сходятся на одной локации. Цель задания – найти ключ с указанием этажа, где находится Тайная комната, т.е. кабинет с запертой на ключ дверь. Выполнив задание в Тайной комнате, участники должны вернуться к Хранителю с последним осколком. Затем следует выполнение ключевого задания. (Приложение 5 - 19).

6. Подведение итогов. Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения ключевого задания всеми командами. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

7. Рефлексия. После проведения квеста всем участникам дается задание: на чистом листе бумаги формата А3 составить карту Страны невыученных уроков, на которой игроки должны отразить не только маршрут игры, но и свои впечатления от проведенного мероприятия. Обязательным условием составления карты является то, что участники должны отметить локации, на которых задания вызвали затруднения.

Приложение 1

Артефакт представляет собой загадку. Задача игроков на протяжении всей игры собрать части загадки, а в конце игры сложить их воедино и разгадать загадку. Загадка: Что на свете всего длиннее и всего короче, всего быстрее и всего медленнее, что легче всего делится на величины бесконечно малые и достигает величин бесконечно больших, чем больше всего пренебрегают и о чём больше всего жалеют, без чего нельзя ничего совершить, что пожирает всё ничтожное и воскрешает всё великое? Ответ: Время.

Приложение 2 Инструкция Хранителю

Функция Хранителя: хранит полученные подсказки, контролирует время (ставит отметку о прохождении этапа, а также фиксирует время окончания маршрута), может подсказать на 14 этапе надпись на ключе, объясняет путешественникам, как вести себя в Тайной комнате (открыть дверь, зайти в комнату, закрыть за собой дверь, чтобы другие команды не зашли за ними, выполнить задание, выйти, закрыть дверь на замок, ключ принести Хранителю). Четыре хранителя помогают путешественникам Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха. Вы – Хранитель Огня (Земли/ Воздуха/ Воды).

Приложение 3 Инструкция игрокам Путешественники! Вам предстоит трудный путь. Чтобы преодолеть все препятствия и прийти к цели без потерь, внимательно ознакомьтесь с этим письмом. Четыре хранителя помогают путешественникам: Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха. Ваш – Хранитель Огня (Воды/ Воздуха/ Земли). Каждый раз, как только вы найдете осколок артефакта, отнесите его Хранителю.

У вас есть карта, где отмечены остановки. Только сумейте правильно прочитать ее. У вас есть деньги, которыми вы можете воспользоваться на протяжении всего путешествия. Вы можете потратить свои средства, но тогда потеряете шанс победить. Чем больше у вас останется денег, тем ближе к победе вы будете. На каждой остановке вы можете купить подсказку у Мудреца за 100 рублей. Один раз за

все путешествие вы можете потратить одну 500-рублевую купюру, тем самым освободив себя от выполнения задания. Обратите внимание! На Скоростной трассе и в Тайной комнате у вас не будет возможности использовать деньги. Следуйте за Путеводной звездой и не сходите с маршрута. Путеводная звезда название команды _____ время начала пути _____

Приложение 4

Путешественники, перед вами загадка, разгадайте ее. Ответ укажет вам путь к кладу. Снаружи смотришь – Дом, как дом, Но нет жильцов обычных в нем. В нем книги интересные Стоят рядами тесными. На длинных полках Вдоль стены Вместились сказки старины, И Черномор, и царь Гвидон, И добрый дед Мазай... Как называют этот дом? Попробуй угадай! Обязательно назовите Стражнику пароль «Я за кладом» Заберите клад и вернитесь к исходной точке.

Приложение 5 Пример одной из локаций

Локация «Долина контуров». Легенда: Космонавтам пора возвращаться на Землю, но они потеряли связь с Центральным управлением полетов. Космонавты знают, что в некоторых странах есть космодромы, но не знают в каких. Расставьте маячки и помогите вернуться космонавтам домой. Задание: Задание для всех команд одинаковое. Команда получает политическую карту мира и указатели с названием государств (маячки). Из предложенных нужно выбрать и установить указатели тех государств, где имеются космодромы. Задание считается выполненным, если игроки правильно указали четыре государства из шести.

Маячки: Франция, Россия, Китай, Бразилия, Чили, Мадагаскар, Непал, Италия, Мексика, Япония, Польша. Ответ: Италия, Бразилия, Франция, Япония, Китай, Россия. Реквизит: политическая карта мира, флажки с обозначением государств.

Инструкция Мудрецу на этой локации:

Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание. Мудрец дает только одну подсказку (100 рублей): указать, где находится страна. После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Космонавты благодарят вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны»

Примерная инструкция Мудрецу на одной из локаций

Инструкция Мудрецу: Мудрец бесплатно указывает: правильно или неправильно выполнено задание. Мудрец после правильно выполненного задания говорит: «Вы можете объяснить свой ответ и тем самым заработать 100 рублей. Но, если пояснение будет неверным, то духи заберут одного из вас». Если команда соглашается на дополнительное задание, но отвечает неправильно, один из участников команды отправляется к болельщикам. После выполнения задания проговаривает: «Вы выполнили задание. Духи отпускают вас и дарят осколок артефакта. Вы стали ближе на один шаг к разгадке главной тайны».

План подготовки открытого общешкольного мероприятия «Пространство самовыражения – День предпринимателя»

Цель проведения: вовлечение обучающихся, родителей, учителей, партнеров образовательного учреждения в общешкольную игровую ситуацию «День предпринимателя».

Участники мероприятия:

- Обучающиеся с 1 по 11 классы
- Родители обучающихся
- Учителя центра образования
- Попечительский совет
- Социальные партнёры центра образования

Этапы подготовки мероприятия:

1. Изучение основных понятий: бизнес-идея, создание фирмы, бизнес-план, организация производства и продаж, сбыт продукции.
2. Разработка бизнес-идей
3. Защита бизнес-идеи
4. Разработка предпринимательского проекта
5. Регистрации предпринимательского проекта
6. Подготовка реализации проекта

Алгоритмы работы классного руководителя:

I. АЛГОРИТМ подготовки к игре «День предпринимателя»

1. Проведение классных часов с обучающимися в 1-11 классах. **Цель классного часа 6 мая** познакомить детей с основными условиями проведения игры и **запустить процесс создания игровых предпринимательских фирм.**
2. Игра «День предпринимателя». **Задачи и условия игры:**
 - Основными задачами являются: создание предпринимательских проектов, которые в течение игры смогут заработать прибыль.
 - От каждого класса выдвигается **минимум 2 проекта**, максимум проектов от класса не ограничен.
 - Индивидуальное предпринимательство также имеет место быть.
 - К реализации проектов могут привлекаться родители обучающихся.

- Для участия в игре каждому предпринимательскому проекту необходимо пройти регистрацию до 17 мая – в письменном виде определить основную бизнес-идею, место реализации идеи, механизм реализации.
 - По итогам игры будут определены победители (предпринимательские проекты), которые смогли заработать больше всего и чей **взнос в Банк игры будет самым значительным.**
 - Победители определяются в следующих возрастных группах 1-2 классы, 3-4 классы, 5-6 классы, 7-8 классы, 9-11 классы.
 - Стартовый капитал каждого класса – 500 рублей от Попечительского совета, возможно привлечение дополнительных инвестиций от родителей.
 - Заработанные в ходе игры средства используются для погашения полученного стартового капитала (500 рублей каждый класс обязан вернуть в Банк игры), для погашения личных затрат участников игры. Каждая предпринимательская группа решает, какую именно сумму (за вычетом своих затрат или с учетом затрат) она сдает в общий Банк игры.
 - Все вырученные в ходе игры денежные средства будут направлены на поддержку специальной операции российских войск на Украине.
3. После знакомства с основными условиями игры классный руководитель делит обучающихся на группы (принцип добровольного подбора команд под лидера).
 4. Классный руководитель объясняет, что такое бизнес-идея. **Бизнес-идея направлена на создание товаров или услуг, которые могут быть проданы за деньги.** Советуем также классному руководителю предварительно ознакомиться в сети Интернет с бизнес-идеями для школьников.
 5. Каждая группа получает задание - придумать как можно больше бизнес-идей, с помощью которых можно заработать в ходе Дня. Классный руководитель задает время (7-10 минут), просит каждую группу записать придуманные идеи.
 6. Представитель от каждой группы зачитывает свои идеи перед всем классом.
 7. Классный руководитель подводит итоги классного часа: просит обучающихся за время праздничных дней подумать над различными идеями и способами их воплощения, посмотреть бизнес-идеи в Интернете, объединиться в группы, привлечь по возможности родителей.
 8. **Задачей классного руководителя является вовлечение всех обучающихся в классе в подготовку к игре.**

II. АЛГОРИТМ обсуждения предпринимательских проектов игры «День предпринимателя»

1. Проведение классных часов с обучающимися в 1-11 классах. **Цель классного часа** обсудить предполагаемые предпринимательские проекты, уточнить условия их реализации, необходимый стартовый капитал (в распоряжении классного руководителя находится 500 рублей – это стартовый капитал на все проекты класса).

2. Классный руководитель предлагает обучающимся разделиться в соответствии с бизнес-идеями тех, кто уже определился с проектами.
3. Группа может пригласить для реализации своего проекта учеников, которые пока не определились. В этом случае ученик покидает группу экспертов и присоединяется к предпринимательскому проекту.
4. Те обучающиеся, которые пока не определились с проектами и не присоединились к проектам, делятся на подгруппы и будут выполнять роль экспертов.
5. Эксперты получают чек лист, по которому они будут задавать вопросы предпринимательским группам.
6. Каждая группа (или отдельный ученик), кто готов представить свой проект, рассказывают об основной бизнес-идее (что именно они собираются продавать).
7. Эксперты задают вопросы, на которые участники предпринимательского проекта должны ответить. Эксперты также могут задавать свои уточняющие вопросы.
8. Из оставшихся экспертов классный руководитель формирует группу (группы) и помогает определиться обучающимся с бизнес-идеей.
9. **Задачей классного руководителя является вовлечение всех обучающихся в классе в подготовку к игре.**
10. Проектные группы после уточнения деталей бизнес-идеи заполняют заявки на открытие предпринимательского проекта.
11. **Не зарегистрированные проекты не могут принимать участие в Дне предпринимателя.**

III. ЧЕК ЛИСТ готовности предпринимательского проекта

- Ваша бизнес-идея: что именно вы собираетесь продавать (какие товары или услуги)
- По каким ценам вы будете предлагать свои товары или услуги
- Почему именно такие цены вы собираетесь установить
- Почему именно у вас будут покупать товары или услуги (в чём особенность вашего предложения)
- Какие гарантии качества товаров или услуг вы готовы предоставить покупателю (возврат, замена или что-то другое)
- Какое помещение или какая территория необходима для реализации проекта
- Какое оборудование из имеющегося в школе может понадобится
- Какой стартовый капитал вам выделен на реализацию проекта
- В курсе ли вы, что стартовый капитал необходимо вернуть
- Принимают ли участие в реализации проекта родители, если да, то какое именно
- Сколько по времени будет работать проект (если игра длится с 12.00 до 17.00)
- Кто является покупателями ваших товаров или услуг (возраст покупателя, почему покупателю будет интересен ваш товар или услуга)
- Как потенциальные покупатели узнают о работе вашего проекта

- Что необходимо сделать, чтобы привлечь покупателей
- Планируете ли вы размещение рекламы, где и каким образом
- Как распределены обязанности между участниками проекта, кто и за что отвечает
- Как будет поддерживаться чистота и порядок в ходе реализации проекта
- Сколько денег планирует заработать ваш проект
- Какие средства уйдут на расходы для реализации проекта
- Все ли заработанные деньги будут перечислены в банк или за минусом расходов
- Есть ли у вашего проекта конкуренты 18 мая
- Знаете ли вы, что необходимо пройти регистрацию проекта до 17 мая, иначе вас не допустят к игре
- Знаете ли вы, что победителем будет тот проект, который внесет самую большую сумму (за минусом стартового капитала) в Банк игры
- Знаете ли вы, на что пойдут заработанные в игре деньги

IV.

БЛАНК РЕГИСТРАЦИИ КАЖДОГО ПРОЕКТА ОТДЕЛЬНО

КЛАСС _____

ФАМИЛИИ АВТОРОВ (ИСПОЛНИТЕЛЕЙ)

ПРОЕКТА _____

НАЗВАНИЕ

ПРОЕКТА _____

БИЗНЕС-

ИДЕЯ _____

СПОСОБЫ ПРИВЛЕЧЕНИЯ

ПОКУПАТЕЛЕЙ _____

ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ _____

ЗАТРАТЫ _____

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ ДОХОД _____

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ _____

РЕСУРСЫ ШКОЛЫ (оборудование, мебель,
другое) _____

КТО ГОТОВИТ МЕБЕЛЬ И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ
ПРОЕКТА _____

КТО ОБЕСПЕЧИВАЕТ ЧИСТОТУ И
ПОРЯДОК _____

ВРЕМЯ РАБОТЫ ПРОЕКТА _____